SEGA®

The Hunt

The Year: 2242. You are Paladin, the toughest bounty hunter in the galaxy. Monstrous Cyborgs are threatening to take control of the universe under the direction of their evil leader, Vipron. Your mission is to gain access to Vipron's chambers and destroy him. Sounds easy enough? It isn't. Once inside the forbidding Cyborg fortress, you'll have to fight your way through seven separate Cyborg-infested areas, each having five levels. Warp-speed elevators will transport you to each level.

At the beginning of the hunt, your only weapons are your fists, stamina, and your ability to outwit the onslaught of deadly Cyborg guards. You'll have to pick up additional weapons and equipment as you travel through each area. To test your wits even further, you'll need ID Cards to access some areas of the fortress.

Fortunately, you're not alone. Adina, your contact back at headquarters, will provide some vital clues that may save your life. And split-screen technology will alert you to the deadly enemies that lurk ahead.

Die Jagd

Das Jahr: 2242. Sie sind Paladin, der härteste Kopfgeldjäger in der Milchstraße. Ungeheuerliche Cyborgs drohen, unter der Führung ihres bösen Führers Vipron das Weltall zu erobern. Ihr Kampfauftrag besteht darin, sich Zugang zu Viprons Kammern zu verschaffen und Vipron zu zerstören. Dies klingt wohl einfach? Dem ist aber nicht so. Nachdem Sie sich in der gefährlichen Cyborg-Festung befinden, müssen Sie sich durch sieben separate Bereiche durchkämpfen, die von Cyborgs wimmeln und von denen jeder fünf Ebenen aufweist. Überschnelle Fahrstühle werden Sie zu jeder Ebene befördern.

Am Anfang der Jagd sind Ihre Fäuste, Ihr Durchhaltevermögen und Ihre Fähigkeit, anstürmende tödliche Cyborg-Wächter zu überlisten, Ihre einzigen Waffen. Sie müssen zusätzliche Waffen und Ausrüstung erwerben, während Sie die einzelnen Bereiche durchqueren. Um Sie noch mehr auf die Probe zu stellen, brauchen Sie Ausweiskarten, um sich zu einigen Bereichen der Festung Zugang zu verschaffen.

Glücklicherweise sind Sie nicht allein. Adina, Ihre Verbindungsperson im Hauptquartier, wird einige wichtige Fingerzeige geben, die Ihr Leben retten können. Außerdem wird Trickbild-schirm-Technologie Sie auf tödliche Feinde aufmerksam machen, die sich versteckt halten.

Preparing for the Hunt

① Directional Arrows

② Button # 1

③ Button # 2

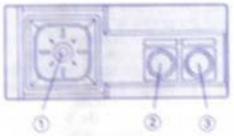
1. Make sur the power switch is off, then insert the **CYBORG HUNTER** cartridge into the Power Base.
2. Plug in **both** Control Pads.
3. Turn on the power switch.
4. Once the title screen appears, press Button # 1 to start your quest.
5. Press the Pause Button on your Power Base to pause the game during play; press it again to resume play.

Vorbereitung für die Jagd

① Richtungspfeile

② Taste # 1

③ Taste # 2



1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein/Aus-Schalter ausgeschaltet ist, und setzen Sie dann die **CYBORG HUNTER**-Kassette in die Power Base ein.
2. Schließen Sie **beide** Steuerpulte an.
3. Schalten Sie den Ein/Aus-Schalter ein.
4. Wenn das Titelschirmbild erscheint, drücken Sie die Taste # 1, um mit Ihrem Kampf zu beginnen.
5. Drücken Sie die Pausentaste an Ihrer Power Base, um das Spiel vorübergehend zu unterbrechen; drücken Sie diese Taste nochmals, um das Spiel fortzusetzen.

The Cyborg Fortress

The first stop on your quest is the Area Selection Screen. Move to the right by holding down the RIGHT directional arrow. Adina, your contact at headquarters, will appear with vital instructions. To continue reading her instructions, press Button # 1. When her message is completed, press Button # 1 to return to the Area Selection Screen.

The Cyborg Fortress is divided into four sections:

Section 1: Areas A, B, C
Section 2: Areas D, E
Section 3: Area F
Section 4: Area G (Vipron is here.)

Each section contains Lower Cyborgs, Chief Cyborgs, and a Cyborg boss. You must defeat the Cyborg boss to gain an ID Card for access to the next section.

Die Cyborg-Festung

Der erste Halt bei der Ausführung Ihres Kampfauftrags ist das Bereichswahl-Schirmbild. Bewegen Sie sich nach rechts, indem Sie den Richtungspfeil RIGHT (rechts) niederhalten. Adina, Ihre Verbindungsperson im Hauptquartier, erscheint mit wichtigen Anweisungen. Um ihre Anweisungen weiterlesen zu können, drücken Sie die Taste # 1, damit Sie zum Bereichswahl-Schirmbild zurückkehren.

Die Cyborg-Festung ist in vier Teile aufgeteilt:

Teil 1: Bereiche A, B, C
Teil 2: Bereiche D, E
Teil 3: Bereich F
Teil 4: Bereich G (Vipron ist hier.)

Jeder Teil enthält niederrangige Cyborgs, Anführer-Cyborgs und einen Cyborg-Chef. Sie müssen den Cyborg-Chef besiegen, um eine Answeiskarte zu erwerben, der den Zugang zum nächsten Teil ermöglicht.

To enter an area, move to the marked door using the LEFT or RIGHT directional arrows. Once in front of the door, push the UP directional arrow. You'll be automatically transported to the area you have selected. (At the beginning of the game, you may only enter Areas A, B, and C. As Adina will tell you, it's best to enter Area A first.)

① Chief Cyborgs Remaining
② Radar Map
③ Psycho Power Meter
④ Life Meter
⑤ Lower Cyborg
⑥ Paladin
⑦ Chief Cyborg
⑧ 3-D Tunnel-Scope

Life Meter:
Displays your remaining life strength. Contact with enemies and other obstacles will reduce your life strength.

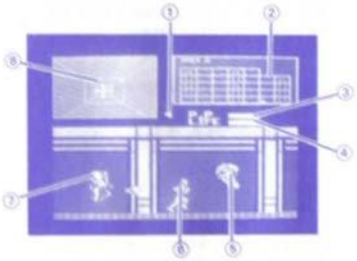
Psycho Power Meter:
Shows your remaining Psycho Power. When you use certain weapons, you'll drain your Psycho Power.

Zum Eindringen in einen Bereich bewegen Sie sich mit Hilfe des Richtungspfeils LEFT (links) oder RIGHT (rechts) zur markierten Tür. Wenn Sie sich vor der Tür befinden, drücken Sie den Richtungspfeil UP (aufwärts). Sie werden automatisch zum Bereich befördert, den Sie gewählt haben. (Am Anfang des Spiels können Sie nur in die Bereiche A, B und C eintreten. Wie Adina Ihnen mitteilen wird, ist es am besten, zuerst den Bereich A betreten.)

① Restliche Anführer-Cyborgs
② Radarkarte
③ Psychokraftmesser
④ Lebensmesser
⑤ Niederrangiger Cyborg
⑥ Paladin
⑦ Anführer-Cyborg
⑧ 3-D-Tunnel-Scope

Lebensmesser:
Zeigt Ihre restliche Lebensstärke an. Bei Berührung mit Feinden und anderen Hindernissen nimmt Ihre Lebensstärke ab.

Psychokraftmesser:
Zeigt Ihre restliche Psychokraft an. Wenn Sie bestimmte Waffen verwenden, wird Ihre Psychokraft schwächer.



Time for Battle

Once inside an area, your goal is to destroy all the Chief Cyborgs in that area. The Chief Cyborgs are displayed in white on your 3-D Tunnel-Scope. The Lower Cyborgs are displayed in red. You must defeat all the Chief Cyborgs to be able to leave the area you are in. The number of Chief Cyborgs remaining in an area is displayed above the Battle Screen.

To Run:
Press the RIGHT or LEFT directional arrows.

To Jump:
Press Button # 2.

To Punch or Fire a Weapon:
Press Button # 1.

To Set a Bomb:
Press the UP directional arrow.

Zeit für die Schlacht

Nachdem Sie in einen Bereich gelangt sind, ist es Ihr Ziel, alle Anführer-Cyborgs in jenem Bereich zu zerstören. Die Anführer-Cyborgs werden auf Ihrem 3-D-Tunnel-Scope in weißer Farbe angezeigt. Die niederrangigen Cyborgs werden in roter Farbe angezeigt. Sie müssen alle Anführer-Cyborgs besiegen, damit Sie den Bereich verlassen können, in dem Sie sich befinden. Die Anzahl der in einem Bereich verbleibenden Anführer-Cyborgs wird über dem Schlacht-Schirmbild angezeigt.

Zum Laufen:
Drücken Sie den Richtungspfeil RIGHT (rechts) oder LEFT (links).

Zum Springen:
Drücken Sie die Taste # 2.

Zum Schlagen oder Abfeuern einer Waffe:
Drücken Sie die Taste # 1.

Zum Legen einer Bombe:
Drücken Sie den Richtungspfeil UP (aufwärts).

The Elevator

Each area has five floors. Use the elevator to travel from floor to floor. Consult your Radar Map to determine which floors are accessible from your current position.

To enter the elevator, stand in front of the elevator door and press the UP directional arrow.

Once inside the elevator, press the RIGHT directional arrow to move to the exit door on the right-hand side. While facing the door, select a floor number with the UP or DOWN directional arrows. To start the elevator, press Button # 1 or Button # 2. When you reach the selected floor, the door will open automatically. To exit the elevator, press the RIGHT directional arrow while facing the exit door. (While remaining on the same floor, you can open the door by pressing Button # 1 or Button # 2. To close the door, press the DOWN directional arrow.)

Der Fahrstuhl

Jeder Bereich hat fünf Stockwerke. Benutzen Sie den Fahrstuhl, um sich von Stockwerk zu Stockwerk zu bewegen. Stellen Sie anhand Ihrer Radarkarte fest, welche Stockwerke von Ihrer gegenwärtigen Position aus zugänglich sind.

Um den Fahrstuhl betreten zu können, sollten Sie sich vor die Fahrstuhltür stellen und den Richtungspfeil UP (aufwärts) drücken.

Wenn Sie sich im Fahrstuhl befinden, drücken Sie den Richtungspfeil RIGHT (rechts), um sich zur Ausgangstür auf der rechten Seite zu bewegen. Während Sie vor der Tür stehen, wählen Sie mit dem Richtungspfeil UP (aufwärts) oder DOWN (abwärts) eine Stockwerkzahl. Um den Fahrstuhl in Bewegung zu setzen, drücken Sie die Taste # 1 oder # 2. Wenn Sie zum gewählten Stockwerk gelangen, öffnet sich die Tür automatisch. Um den Fahrstuhl zu verlassen, drücken Sie den Richtungspfeil RIGHT (rechts), während Sie vor der Ausgangstür stehen. <Während Sie auf dem gleichen Stockwerk bleiben, können Sie die Tür durch Drücken der Taste # 1 oder # 2 öffnen. Um die Tür zu schließen, drücken Sie den Richtungspfeil DOWN (abwärts).>

Your Arsenal of Weapons

You begin the game with Normal Punch and Psycho Punch. You can also pick up other weapons and equipment as you explore the levels in each area. You can change your current arsenal by going to the Item Selection Screen. To access the Item Selection Screen, press Button # 1 or Button # 2 on the second player Control Pad. Your current weapons are displayed in the left-hand column. Your current equipment is displayed in the right-hand column. You can only select one item from each column.

Weapons

Normal Punch: You'll start the game with your bare fists.

Psycho Punch: Each explosive punch will reduce your Psycho Power.

Psycho Gun: The most powerful weapon available. It will drain your Psycho Power.

Ray Gun: Unlimited bullets. It will not reduce your Psycho Power.

Light Gun: Each shot lights up the total darkness found on some levels. Your Psycho Power is not affected.

Bomb: Use it against your toughest opponents.

Ihr Waffenarsenal

Sie beginnen das Spiel mit dem Normal- und Psychoschlag. Sie können auch andere Waffen und Ausrüstung erwerben, während Sie die Ebenen in jedem Bereich erforschen. Sie können Ihr gegenwärtiges Arsenal ändern, indem Sie zum Gegenstandswahl-Schirmbild übergehen. Für Zugriff auf das Gegenstandswahl-Schirmbild drücken Sie die Taste # 1 oder #2 am Steuerpult für den zweiten Spieler. Ihre gegenwärtigen Waffen werden in der linken Spalte angezeigt. Ihre gegenwärtige Ausrüstung wird in der rechten Spalte angezeigt. Sie können nur einen Gegenstand aus einer Spalte wählen.

Waffen

Normalschlag: Sie beginnen das Spiel mit Ihren bloßen Fäusten.

Psychoschlag: Jeder explosive Schlag schwächt Ihre Psychokraft ab.

Psychokanone: Die stärkste Waffe, die zur Verfügung steht. Sie schwächt Ihre Psychokraft ab.

Strahlenkanone: Die Anzahl der Kugeln ist unbegrenzt. Sie schwächt Ihre Psychokraft nicht ab.

Lichtkanone: Jeder Schuß erleuchtet die vollkommene Dunkelheit, die auf einigen Ebenen vorherrscht. Ihre Psychokraft wird nicht beeinflußt.

Bombe: Setzen Sie diese gegen Ihre stärksten Feinde ein.

Equipment

Shield: Use it to break through the force field in Area B.

ID Cards: To win one, defeat the Cyborg boss in each section. Slide the ID Card into the computer terminal located in the Area Selection Screen to access the next section.

Jet Engine: Wear it to fly over obstacles and enemies.

To select a weapon, press the LEFT directional arrow on the first player Control Pad to move to the left column, then move the red icon next to the weapon you want using the UP and DOWN directional arrows. To select your equipment, press the RIGHT directional arrow to move to the right-hand column, and move the blue icon next to the item you want. Press Button # 1 or Button # 2 to return to the fortress.

Ausrüstung

Schild: Verwenden Sie dieses, um das Kraftfeld im Bereich B zu durchbrechen.

Ausweise: Um eine Ausweiskarte zu gewinnen, müssen Sie den Chef in jedem Teil besiegen. Schieben Sie die Ausweiskarte in die Computer-Datenendstation, die sich auf dem Bereichswahl-Schirmbild befindet, um zum nächsten Teil zu gelangen.

Düsenmotor: Tragen Sie diesen, um über Hindernisse und Feinde zu fliegen.

Zum Wählen einer Waffe drücken Sie den Richtungspfeil LEFT (links) am Steuerpult für den ersten Spieler, um zur linken Spalte zu gelangen, und bewegen Sie dann das rote Bild mit Hilfe der Richtungspfeile UP (aufwärts) und DOWN (abwärts) neben die gewünschte Waffe. Zum Wählen Ihrer Ausrüstung drücken Sie den Richtungspfeil RIGHT (rechts), um zur rechten Spalte zu gelangen, und bewegen Sie das blaue Bild neben den gewünschten Gegenstand. Drücken Sie die Taste # 1 oder # 2, um zur Festung zurückzukehren.

The End of the Hunt

Your mission is over when you defeat Vipron in Area G or if your Life Meter runs out of juice.

If you die, you can continue your quest by selecting the CONTINUE option on the GAME OVER Screen. If you choose to continue, you'll start at the bottom level of the area where you lost your life. The RETRY option will take you back to the beginning of the game.

Das Ende der Jagd

Ihr Kampfauftrag ist ausgeführt, wenn Sie Vipron im Bereich G besiegen oder falls Ihr Lebensmesser erschöpft ist.

Falls Sie sterben, können Sie Ihren Kampf fortsetzen, indem Sie die Option CONTINUE (Fortsetzung) auf dem Schirmbild GAME OVER (Spielende) wählen. Wenn Sie sich für Weiterspielen entscheiden, beginnen Sie an der unteren Ebene des Bereichs, in dem Sie Ihr Leben verloren haben. Die Option RETRY (erneuter Versuch) führt Sie zum Anfang des Spiels zurück.

Hunting Tips

- Try to avoid the flashing blocks on some of the floors. If touched, they'll drain your Life Meter.
- Always be on the lookout for new weapons and equipment lying on the area floors. (You can also pick up Psycho Power and Life Blocks.)
- Pay close attention to the clues provided by Adina. She may save your life!
- Different weapons work best against different Cyborgs. Consult your Item Selection Screen often.

Nützliche Hinweise für die Jagd

- Versuchen Sie, den blinkenden Blöcken auf einigen der Stockwerke auszuweichen. Bei Berührung verringern Sie Ihren Lebensmesser.
- Halten Sie stets Ausschau nach neuen Waffen und Ausrüstungsteilen, die auf den Bereichsböden liegen. (Sie können auch Psychokraft und Lebensblöcke erwerben.)
- Schenken Sie den Fingerzeigen von Adina genaue Beachtung. Sie kann Ihr Leben retten!
- Verschiedenartige Waffen eignen sich am besten beim Kampf gegen verschiedenartige Cyborgs. Nehmen Sie oft auf Ihr Gegenstandswahl-Schirmbild Bezug.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

Do not get wet!

Do not bend!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damage or disfigure!

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to thinner, benzine, etc.!

* Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!

Vor Gewalteinwirkungen schützen!

Nicht direkt der Sonne aussetzen!

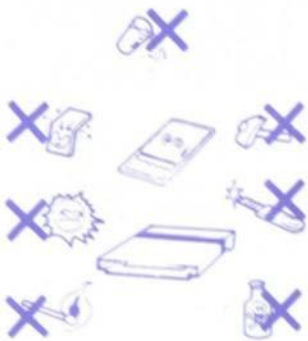
Nicht beschädigen oder verunstalten!

Vor Hitze schützen!

Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!

* Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA®

Printed in Japan